



任天堂 ファミリーコンピュータ™

ASM-9J

とりあつかい せつ めい しょ

取扱説明書

じゅうおうき

獣王記



このたびはアスミックファミリーコンピュータ“^{じゅうおう き}獣王記”をお^か買^あい上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの【^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書】をよくお読みいただき、正しい^{ただ}使用法^{しようほう}でご愛用^{あいよう}ください。なお、この【^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書】は大切に^{たいせつ}保管^{ほかん}してください。

^{し ようじょう}使用上^{ちゅう い}の注意

- ^{が めん}テレビ画面^{はな}からできるだけ離^{はな}れてゲームをしてください。
- ^{ちよう じ かん}長時間ゲームをするときは、^{けんこう}健康のため約2時間ごとに^{ふん}10分^{ふん}から^{しょうきゅう し}15分の小休止^しをしてください。
- ^{こうかん}カセットを交換するときは必ず^{かなら}電源^{でんげん}を切^きってください。
- ^{つよ}強い^{あた}ショックを与^{あた}えたり、^{ぶんかい}分解^{ぶんかい}しないでください。
- ^{たん し ぶ}端子部^ふに触^ふれたり、^{みず}水^{みず}にぬ^ぬらさないようにしてください。
- ^{きよくたん}極端な^{おん ど じょうけん}温度条件^か下での使用^{し よう}や保管^{ほかん}は避^さけてください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの^{きはつ ゆ}揮発油^ふで拭^ふかないでください。
- ご使用^{し よう ご}後はACアダプタを^{かなら}コンセント^ぬから必ず抜^ぬいておいてください。

もくじ

ストーリー	3	スピリットボール	8
ゲームの始め方 ^{はじ かた}	4	画面の説明 ^{が めん せつめい}	9
コントローラーの操作方法 ^{そう さ ほうほう}	5	ステージ紹介 ^{しょうかい}	10
へんしん 変身	7		



STORY

まだ天も地も混沌としていた頃、人間と獣の力を持ち、その精神力により獣戦士へと
変化する獣人族という種族がいた。しかし、地上を制し、神になることを望んだため
に主神ゼウスの怒りに触れて石碑に閉じ込められてしまった。その後千年以上もの平
和な歳月が流れ、神々に戦いを忘れさせていた。ある日、地底界が正体不明の怪物に
侵略され、主神ゼウスの娘・女神アテナが地底界の神ハデスの助けとなり、軍を率い
て戦いに臨んだが、地底の魔神に捕らえられてしまった。ゼウスは他の神々たちと話
し合い、この世で最も獰猛で勇敢だった獣人族を甦えらせようと決意した。ゼウスの
神殿近くにあった石碑を稲妻が砕き、中からひとりの男が現われた。「行け、獣戦士
よ！行って我が娘アテナを助け出すのだ！」風が、甦えった男に神の声を運んできた。
戦いが始まろうとしていた。

ゲームの始め方



ニューゲームスタート

タイトル画面^{がめん}になったらスタートボタン^おを押してください。ゲームの最初^{さいしよ}からはじまります。

コンティニュースタート

ゲームオーバーになった場合^{ばあい}でも、最後^{さいご}にプレイしたステージのはじめからコンティニューすることができます。ゲームオーバー後、タイトル画面^{がめん}に〈CONTINUE〉と表示^{ひょうじ}されたらスタートボタン^おを押してください（3回^{かい}までコンティニューすることができます）。

ゲームオーバー

LIFE^{ひと}がなくなると、プレイヤーが人減^{りへ}ります。プレイヤーがすべて倒^{たお}れるとゲームオーバーです。

フリープレイの方法^{ほうほう}

タイトル画面^{がめん}で、十字ボタン^{じゅうじ}の下^{した}を押しながらリセットします。「FREE PLAY」の表示^{ひょうじ}が出たら成功^{せいこう}です。ゲームオーバーになっても、最後^{さいご}にプレイしたステージのはじめから、何回^{なんかい}でもコンティニューすることができます。



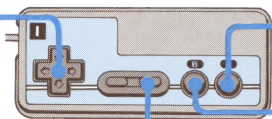
コントローラーの操作方法

十字ボタン

上……ジャンプ
2回続けて押すとハイジャンプ
することができます。

左・右……左右に移動します。

下……しゃがみます。



Aボタン
パンチ

Bボタン
キック

スタートボタン

ゲームをスタートするときに使
います。ゲーム中にこのボタンを押
すとゲームが中断され、もう一度
押すと再開します。

うえ
上+Aボタン

ジャンプしながらパンチができます。



うえ
上+Bボタン

ジャンプしながらキックができます。



した
下+Aボタン

しゃがみこんでパンチができます。



した
下+Bボタン

そら
てき
け
空からの敵を蹴ることができます。





へん しん 変身

獣戦士^{じゅうせん し}は、スピリットボール^とを取るたびにノーマルボディからマッスルボディ、マキシマムボディへとパワーアップします。そして、マキシマムボディのときにさらにスピリットボール^とを取ると、精神力^{せいしんりよく}が極限状態^{きょくげんじょうたい}となり獣人^{じゅうじん}に変身^{へんしん}します。獣人^{じゅうじん}になるといろいろな技^{わざ}がつかえるようになり、攻撃力^{こうげきりよく}が大幅^{おおはば}にアップします。



ノーマルボディ



マッスルボディ



マキシマムボディ



じゅう じん
獣 人

スピリットボール

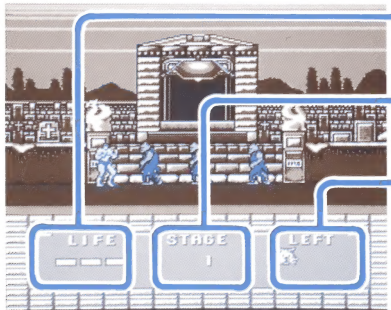


スピリットボールは^{じゆんすい}純粋な^{せいしん}精神の^{かたまり}塊です。これはアルピノ（^{はくしよく}白色^こ個体）のラスケルト
ウルフの^{からだ}体の中^{なか}で作^{つく}られます。アルピノのラスケルトウルフを^{たお}倒し、^{ほうしゅつ}放出されたスピ
リットボールをキャッチするとパワーアップするこ
とができます。^{じゅうじん}獣人^とになってから^め取ると、L I F Eが自
^も盛^{いっ}り^こ一個^{ぶん}分^{かいふく}だけ回復します。





か めん せつ めい 画面の説明



LIFE

げんざい

現在のパワーです。

STAGE

げんざい

すう

現在のステージ数です。

LEFT

げんざいのこ

かず

現在残っているプレイヤーの数です。

※LIFEがなくなると、プレイヤーが一人減ります。



アテナを救うには、8つのステージをクリアしなければならない。そこには恐ろしい怪物たちが、そして魔神に姿を変えた敵のボスが待ち構えている。いよいよ獣戦士としての真価が問われる時…いま、壮絶な戦いが…。

魔神

魔神が現われた時にプレイヤーが獣人に変身していると、魔神も変身して襲いかかってきます。プレイヤーが人間のままだと襲って来ませんが、3度目に現われた時は、プレイヤーが獣人に変身していても襲ってきます。



ステージ1

WOLF

戦^{たたか}いが激^{はげ}しさを増^ます中^{なか}で、3つ目^めのスピリットボールを取^とった。その途端^{とたん}、恐^{おそ}ろしい激痛^{げきつう}を伴^{ともな}い体^{からだ}が変^{へん}化^かを起^{おこ}こした。まぶしいばかりの閃光^{せんこう}を放^{はな}ちながら、いま、獣^{けもの}の姿^{すがた}へ…。

● エナジーブロー(Aボタン) ●

離^{はな}れた敵^{てき}を一撃^{いちげき}！
ボスと対決^{たいけつ}するときは、もつとも頼^{たよ}りになる。



● フラッシュアタック(Bボタン) ●

左右^{さゆう}への素早^{すばや}い動^{うご}きで、多数^{たすう}の敵^{てき}も
一ツき^{ぜんめつ}に全滅^{ぜんめつ}させることができる。





スキニーオックスA



ボーンヘッドA



シングルフットA



グレイブマスター

ラスケルトウルフ



ハガー



ステージ2

LION

つめ くら やみ こうだい そうげん いよう ひかり
冷たく、暗い闇につつまれた広大な草原。異様な光が、とき
おり地を照らしている。

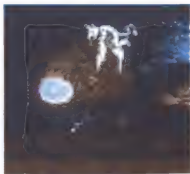
——Uターンボール(Aボタン)——

ぜんぼう はっしや しよう
前方に発射した衝
げきだん てき あ
撃弾が敵に当たら
なかつた場合、一
てい きより
定の距離でUター
ンしてくる。対ボ
スキャラ用の攻撃。



——スピンボンバー(Bボタン)——

かいてん
回転しながらジャ
ンプし、敵に体当
たりする。飛びな
がら攻撃してくる
敵も、ラクに倒せ
る。





ハマーフライ



ハゲワシ



ジャツカル



キング オーガ

ステージ3

DRAGON

暗く湿った洞窟に降り立つと、天上から夜光シダが垂れ下がり、下は広大な湿原と化していた。水中やシダの間から突然敵が…。

サンダースマッシュ(Aボタン)

カミナリじかけのサンダーボール。
前方に一直線に飛んでいく。



レイバリア(Bボタン)

全身をバリアで包んで同時にキック攻撃。スピードダウンが難点だ。





スキニーオークスB



ラトルテイル



エクスフロッグ



チキンレッグA

オクトアイズ



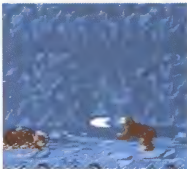
ステージ4

BEAR

そこは、^{がんばん}岩盤^{かこ}で囲まれた^{どうくつ}洞窟^{あしもと}だった。足元^{たし}を確かめながら、
^{いわ}岩^{わた}を渡り、^{おく}奥へと^{すす}進んで行く。

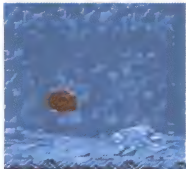
——ショックブレス(Aボタン)——

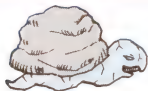
その巨体^{きょたい}は驚異^{きょうい}の
息吹^{いきふき}を生み、繰り^く
出すブレスは真空^{しんくう}
となって飛^とんでい
く。



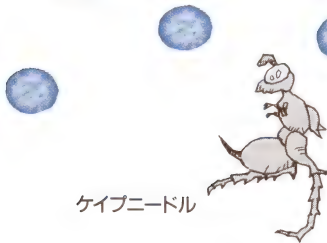
——スピンボンバー(Bボタン)——

どっしりとしたボ
ディを生かした力^{ちから}
強い体当たり^{ぶつ}攻撃^{たい}
は、ペアならでは。
敵^{てき}を粉碎^{ふんさい}だ！





ロックタートル



ケイブニードル



モルディスネイル

ステージ5

SHARK

気がつく^きと、冷たい^{つめ}海の底^{うみ そこ}に立^たっていた。海上^{かいじょう}からの光^{ひかり}は一瞬^{しゅんしず}静かな^{ずいちゆう}水中^{おも}を思^{おも}わせるが…。アテナはまだ無^ぶ事^じでいるだろうか…。

——バブルボンバー(Aボタン)——

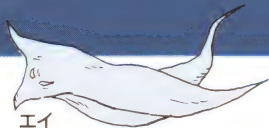
海中^{かいちゆう}ならではの^アワ攻撃^{こうげき}。見た^み目は^めただの^{きほう}気泡^{きほう}だが、海中^{かいちゆう}の敵^{てき}には効果^{こうか}ぜつだい絶大^{ぜつだい}。



——フィンスマッシュ(Bボタン)——

からだ^{からだ}を反転^{はんてん}させ、頑丈^{がんじょう}な尾^おを敵^{てき}に叩^{たた}きつける。防^{ぼう}御^ぎ用^{よう}だが、破^は壊^{かい}力^{りよく}もある。

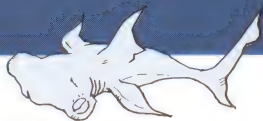




エイ



イッカク



ハンマーシャーク



はんぎょじん
半魚人



サザエ



クラークン

ステージ6

TIGER

とつぜん め まえ あら ち か きゆうでん
突然目の前に現われた地下宮殿。なぜこんなところに！ いた
だれ なん つく とら うん
たい誰が何のために造ったのか？そして囚われのアテナの運
めい
命は…？

—ソニックムーブメント(Aボタン)—

じょうげ なみ う
上下に波を打つよ
うに飛び、広範囲
にわたる攻撃がで
きる。



—ヴァーティカルインパルス(Bボタン)—

しょうげき は ともな
衝撃波を伴いなが
ら鋭く垂直に蹴り
あ うえ まうえ
上げ、そして真上
から蹴り下ろす。



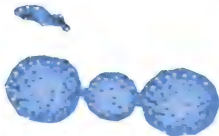


シングルフットB



ボーンヘッドB

ファティクロコダイル



チキンレッグB

PHOENIX

がれき ようがん ころ か ざん ち たい
瓦礫や溶岩が転がる火山地帯。ところどころにある小さな火
ざん
山がかすかにうごめくように見える。

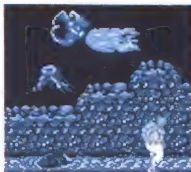
●—ファイヤーボール(Aボタン)—●

ちようこうねつ ひ たま
超高熱の火の玉が、
すど ぜんぽう つ す
鋭く前方に突き進
む。飛びながら打
てるのが有利だ。



●—フラッシュアタック(Bボタン)—●

ぜんしん あか ほのお つつ
全身を赤い炎に包
み込み、弾丸のよ
うに左右に鋭く走
る。やっぱり火の
とり
鳥！

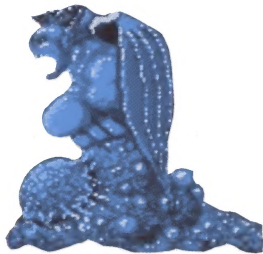




サラマンダ



チビドラゴン



グレートデーモン

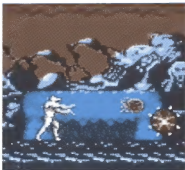
ステージ8

GOLD WOLF

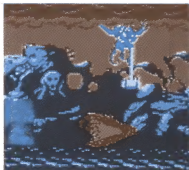
火山地帯をさらに地下に進むと、そこはまるで地獄のような
光景だった。異様な生物の死骸が転がる。そこにうごめく怪
物たち。このどこかにアテナが…。

—ファイヤーボール(Aボタン)— • —フラッシュアタック(Bボタン)—

よりパワーアップ
したスーパーファ
イヤーボール。抜
群の破壊力。



ウルフからグッと
スピードアップ。
鋭い青い炎が駆け
抜ける！



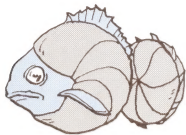


ゴーリゴート



ヘルボアー

ダークユニコニア



ソーフィッシュ



バンベードー

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

発売元
Asmik

株式会社アスミック

〒162 東京都新宿区揚場町1-21



©1989 ASMIK ©1988 SEGA

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。